



GIANTS Editor | Aperçu des raccourcis

Commandes d'édition

Ctrl + S	Sauvegarder
Ctrl + Z	Annuler
Ctrl + W	Ouvrir la fenêtre Remplacer
Ctrl + X	Couper
Ctrl + C	Copier
Ctrl + V	Coller
Ctrl + Maj + C	Copier les éléments X, Y et Z en une seule fois
Ctrl + Maj + V	Coller les éléments X, Y et Z en une seule fois (il est également possible de les copier depuis un texte source au format „x y z“)

Commandes caméra

Alt +	Faire pivoter la caméra
Alt +	Faire un panoramique
Alt +	Zoomer
Alt +	Déplacer la caméra vers le haut ou le bas et la gauche ou la droite
-	Réduire la vitesse de navigation
+	Augmenter la vitesse de navigation
Ctrl + F	Placer l'objet devant la caméra
Z Q S D	Navigation
F	Centrer sur l'objet sélectionné

Commandes du mode visualisation

4	Mode maquette
6	Mode ombragé
F8	Afficher ou masquer les statistiques

Commandes d'édition d'objet

Delete	Supprimer l'objet
Ctrl + D	Dupliquer l'objet
Ctrl + L	Créer de la lumière

Commandes d'édition d'objet

B	Placement d'objet dynamique (maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé pour se déplacer)
Ctrl + B	Aligner (puis cliquer pour placer)
Maj	Peinture par placement interactif
Ctrl	Peinture par placement interactif avec une rotation aléatoire autour de l'axe y
Ctrl + H	Masquer l'objet
Maj + H	Afficher l'objet
Ctrl + G	Grouper les objets

Commandes d'édition du terrain

Ctrl + R	Sélectionner la valeur de remplacement dans l'aire d'affichage (mode d'édition du terrain)
V	Réduire le rayon du pinceau
B	Augmenter le rayon du pinceau
N	Réduire l'opacité du pinceau
M	Augmenter l'opacité du pinceau
Maj + Entrée	Exécuter le script (fenêtre de script)
X	Alignement absolu sur la grille
J	Alignement relatif sur la grille

Commandes d'édition des splines (cerces)

Supprimer	Supprimer le point de contrôle de spline
Insérer	Insérer un nouveau point de contrôle de spline
Gauche	Point de contrôle de spline précédent
Droite	Point de contrôle de spline suivant
Haut ou bas	Premier point de contrôle de spline
S	Relier les extrémités de la spline
O	Ouvrir ou fermer la spline
R	Inverser la spline